

Analisa Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Arab Pegon Berbasis Android

by Noor Latifah

Submission date: 29-Jun-2018 09:44AM (UTC+0700)

Submission ID: 979285573

File name: 2017_Speed_-_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif.docx (114.2K)

Word count: 2108

Character count: 14469

Analisa Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Arab Pegon Berbasis Android

Noor Latifah ¹⁾,
Universitas Muria Kudus ¹⁾
Noor.latifah@umk.ac.id

Abstract - Multimedia interactive learning is one medium that can be used to interact in the learning process from two directions. Current technological developments also affect the development of multimedia learning applications that are currently very widely used and utilized in the education world one of them is by utilizing android operating system. Analyzing the interactive multimedia learning design of the pegon-based android aron is designed to help facilitate the learning of pegon arab for students / students interactively, effectively and efficiently because not all students / santri come from one region or same area and can be used for the teacher in developing learning model in accordance with technological developments in the hope of achieving the goal of the learning process either from the students / students and from the teacher. The result of the analysis is the result of Interactive Multimedia interactive design of arabic android based pegon made using UML modeling language.

Keywords: pegon, multimedia, learning, android

Abstrak – Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran dari dua arah. Perkembangan teknologi saat ini juga mempengaruhi perkembangan aplikasi multimedia pembelajaran yang saat ini sudah sangat banyak digunakan dan dimanfaatkan di dunia pendidikan salah satunya yakni dengan memanfaatkan sistem operasi android. Analisa perancangan multimedia pembelajaran interaktif arab pegon berbasis android ini dibuat dengan tujuan membantu memudahkan pembelajaran arab pegon bagi pelajar/santri secara interaktif, efektif serta efisien dikarenakan tidak semua pelajar/santri berasal dari satu wilayah atau daerah yang sama serta bisa digunakan untuk pihak pengajar dalam mengembangkan model pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dengan harapan bisa tercapai tujuan dari proses pembelajaran baik dari pihak pelajar/santri maupun dari pihak pengajar. Hasil Analisa yaitu dihasilkan Perancangan Multimedia pembelajaran interaktif arab pegon berbasis android yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemodelan UML.

Kata kunci: pegon, multimedia, pembelajaran, android

1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan perpaduan dari kegiatan mengajar dan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran diupayakan terciptanya komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik, untuk bisa menunjang dan menciptakan komunikasi dua arah pada jaman sekarang model pembelajaran tidak hanya berupa model pembelajaran konvensional tetapi sudah banyak model pembelajaran berbasis multimedia. Wandah menjelaskan Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Keunggulan utama media pembelajaran interaktif yaitu interaktivitas itu sendiri membuka berbagai peluang interaksi antara pengguna dengan media (Wandah Wibawanto, S.Sn. M.Ds., 2017). Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga

menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Huruf **Pegon** adalah huruf Arab yang dimodifikasi untuk menuliskan bahasa Jawa juga Bahasa Sunda. Kata Pegon konon berasal dari bahasa Jawa *pégo* yang berarti menyimpang. Sebab bahasa Jawa yang ditulis dalam huruf Arab dianggap sesuatu yang tidak lazim. Berbeda dengan huruf Jawi, yang ditulis gundul, pegon hampir selalu dibubuhi tanda vokal. Jika tidak, maka tidak disebut pegon lagi melainkan Gundhil. Bahasa Jawa memiliki kosakata vokal (aksara swara) yang lebih banyak daripada bahasa Melayu sehingga vokal perlu ditulis untuk menghindari kerancuan(Wikipedia). Penerapan penerjemahan kitab kuning dengan menggunakan Arab pegon dalam pengajarannya, biasa disebut dengan Ngesahi atau Ngalogat dalam menerjemahkan

4. an memberi makna pada “kitab kuning”. Penggunaan metode klasik ini kurang begitu efektif, ini berdasarkan fakta yang terdapat di dalam pesantren pada umumnya. Bahwa santri atau pelajar pada umumnya kurang bisa menangkap secara baik salah satu penyebabnya dikarenakan tidak semua pelajar/santri berasal dari satu wilayah atau daerah yang sama. Terdapat santri/ pelajar yang berasal dari luar pulau Jawa hal ini menyebabkan pemahaman yang berbeda karena penggunaan bahasa yang berbeda sehingga lambatnya proses kemampuan pemahaman dan dibutuhkan waktu yang tidak sebentar.

Android merupakan sistem informasi mobile yang dikembangkan oleh Google dan bersifat open source, sehingga bisa dikembangkan banyak aplikasi didalamnya. Seiring dengan perkembangan teknologi sekarang yang pesat yang berimbas juga pada banyaknya penggunaan perangkat mobile yang menggunakan sistem operasi android yang semakin umum, maka perlu dilakukan analisa perancangan multimedia pembelajaran interaktif arab pegon berbasis android dengan tujuan membantu memudahkan pembelajaran arab pegon bagi pelajar/santri dan bisa digunakan untuk pihak pengajar dalam mengembangkan model pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dengan harapan bisa tercapai tujuan dari proses pembelajaran baik dari pihak pelajar/santri maupun dari pihak pengajar.

2. KAJIAN PUSTAKA

Setio Mulyo dalam tugas akhirnya tahun 2011 yang berjudul Perangkat Ajar Tulisan Arab Melayu Berbasis Multimedia (Studi Kasus: SMPN 023 Pekanbaru) melakukan analisa terhadap permasalahan pembelajaran tulisan Arab Melayu secara konvensional yang mengacu pada silabus, RPP dan SLP. Selanjutnya melakukan pengembangan multimedia yang terdiri dari *concept* (menentukan tujuan aplikasi dan karakteristik pengguna, melakukan analisa data, analisa proses), *design* (membuat struktur *hierarchy input proses output, storyboarding*, struktur *navigasi hierarchy model*, serta *modelling dan scripting*), *material collection* (pengumpulan bahan berupa *image, teks, audio*, dan *animasi*), *assembly* (pembuatan aplikasi dengan *tool macromedia flash*), *testing* (pengujian dengan metode *blackbox* dan *user acceptance test*) dan *distribution* (pendistribusian aplikasi menggunakan media penyimpanan berupa *CD dan Flasdisk*). Perangkat ajar yang dibangun bersifat *statis* terdiri dari tutorial pembelajaran dan kuis. Tutorial

pembelajaran menerangkan materi rumusan penulisan dan contoh penulisan tulisan Arab Melayu, sedangkan kuesioner dibuat dalam bentuk latihan-latihan soal pilihan objektif.

Karis Widyatmoko dan Sriyanto p⁸a tahun 2014 dalam jurnalnya yang berjudul Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk SD Usia 5-7 Tahun menjelaskan dalam upaya menjaga peninggalan budaya Indonesia yang terkenal dengan a²ma Islamnya, khususnya adalah penggunaan media komunikasi dalam bentuk tulisan yang saat ini mulai dilupakan, maka dihadirkan suatu aplikasi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang berbentuk multimedia interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah merencanakan, membuat dan menguji produk berupa media pembelajaran interaktif tentang 6⁶ruf hijaiyah. Media Pembelajaran Interaktif Pengenala² Huruf Hijaiyah Untuk SD Usia 5 sampai 7 tahun ini meliputi cara penulisan dan pembacaan huruf hijaiyah, latihan dan tes yang berupa soal – soal seputar huruf hijaiyah. Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah ini adalah Adobe Flash CS3. Dengan adanya aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah ini diharapkan dapat membantu proses belajar, lebih mengenal huruf hijaiyah, berlatih menuliskan dan membaca hijaiyah melalui fasilitas yang telah disediakan pada aplikasi pembelajaran ini.

Ada Udi Firmansyah Tahun 2015 dalam jurnalnya Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Hessa Air Genting menjelaskan Pembelajaran Pengenalan bahasa arab pada anak perlu ditingkatkan baik secara intensitas dan medianya, karena bahasa arab ini adalah bekal ilmu yang sangat penting dalam kehidupan duniawi maupun akhirat khususnya bagi masyarakat muslim. Bahasa arab perlu mendapat perhatian khusus karena disebabkan 5⁵ngan keterbatasan sumber data dan informasi. Tujuan dari media pembelajaran ini dapat men⁵antu guru, orang tua maupun masyarakat dalam menjelaskan materi yang ingin di sampaikan supaya dapat menarik minat belajar anak-anak dikelas juga rumah dan tidak membosa³kan. Dengan ada nya media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada

akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar dengan baik. Manfaat media pembelajaran tersebut adalah penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

3.1 METODE PENELITIAN

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian, meliputi :

1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi secara langsung, misalnya pengamatan proses pembelajaran pegon.

2. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan narasumber dan pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian.

b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan literatur-literatur. Meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku atau literatur yang sesuai dengan tema permasalahan, misalnya buku atau literatur tentang manajemen pengelolaan data.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari Internet, dan sumber informasi lain, misalnya alamat url dari jurnal yang ada di internet, definisi analisis kebutuhan berdasarkan penelitian.

3.2 Analisa Kebutuhan

Data-data yang dibutuhkan dalam melakukan Analisa perancangan multimedia pembelajaran interaktif arab pegon, antara lain:

- Data materi
- Data contoh soal
- Data Evaluasi

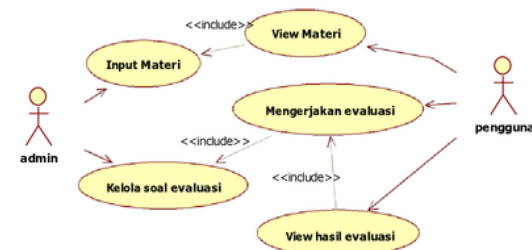
3.3 Perancangan Sistem

Perancangan multimedia pembelajaran interaktif arab pegon menggunakan pemodelan proses dalam menggambarkan kegiatan yang dilakukan. Proses model digambarkan dengan menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modelling Language* (UML). (Asep Suhendar, 2002)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Use Case diagram

Aktor dalam use case diagram multimedia pembelajaran interaktif arab pegon yaitu admin dan pengguna. Admin dalam multimedia pembelajaran interaktif arab pegon bisa melakukan penginputan materi yang akan diajarkan dan melakukan pengelolaan soal evaluasi untuk latihan, aktor pengguna yaitu pengguna aplikasi bisa melihat materi, mengerjakan evaluasi sebagai latihan dan melihat hasil dari evaluasi yang sudah dikerjakan.



Gambar 1 : use case diagram multimedia pembelajaran interaktif arab pegon

Perancangan Struktur Menu



Gambar 2. Struktur Menu multimedia pembelajaran interaktif arab pegon

Keterangan :

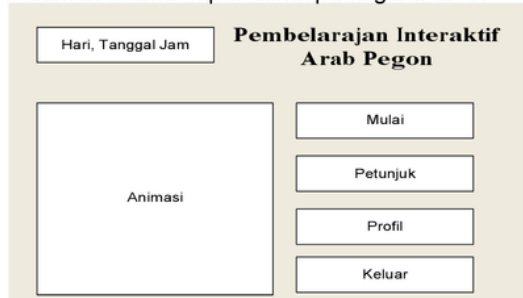
- Saat program dijalankan, pertama-tama akan tampil halaman utama program yang akan menampilkan beberapa pilihan menu, yaitu Mulai, Petunjuk, Profil, Keluar.
- Jika user memilih Mulai, maka akan ditampilkan halaman mulai. Halaman ini terdiri dari Materi dan Evaluasi.

3. Jika memilih materi maka akan masuk ke halaman materi.
4. Jika memilih evaluasi maka akan masuk ke halaman evaluasi.
5. Jika user memilih Petunjuk, maka akan ditampilkan halaman Petunjuk untuk menampilkan semua petunjuk dari kegunaan masing – masing tombol dalam belajar jarimatika perkalian.
6. Jika user memilih Profil, maka akan ditampilkan profil tentang penulis.
7. Terakhir, jika user memilih Keluar, maka program akan ditutup.

Perancangan Desain

Perancangan Desain Halaman Utama

Desain ini digunakan untuk menampilkan halaman yang berisi tombol–tombol yang akan digunakan untuk media pembelajaran arab pegon seperti tombol mulai digunakan untuk masuk ke halaman mulai, tombol petunjuk digunakan untuk melihat halaman petunjuk, tombol profil digunakan untuk melihat halaman profil, dan tombol keluar digunakan untuk keluar dari program. Desain Halaman Utama dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3: Desain halaman utama media pembelajaran interaktif arab pegon

Perancangan Desain halaman mulai

Pada halaman mulai akan berisi tombol untuk memilih materi atau tombol untuk mengerjakan evaluasi serta tombol kembalikan untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 4: Desain halaman mulai media pembelajaran interaktif arab pegon

media pembelajaran interaktif arab pegon

Perancangan Desain Halaman Materi

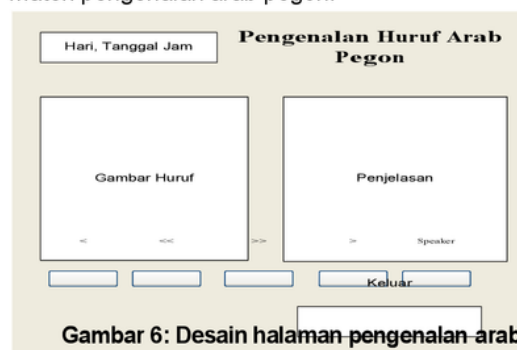
Halaman materi ini digunakan untuk menampilkan halaman materi pembelajaran yang meliputi materi : pengenalan huruf pegon, harokat huruf pegon dan penulisan huruf pegon.



Gambar 5: Desain halaman materi media pembelajaran interaktif arab pegon

Perancangan Desain Halaman Pengenalan Arab Pegon

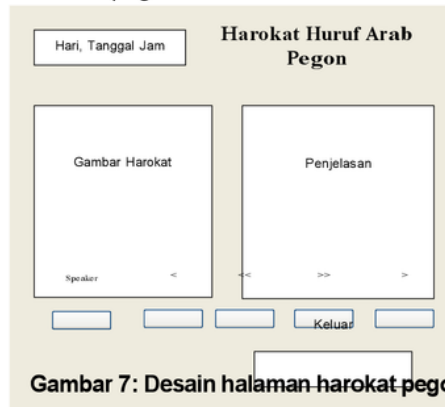
Desain halaman ini digunakan untuk menampilkan materi pengenalan arab pegon.



Gambar 6: Desain halaman pengenalan-arab pegon media pembelajaran interaktif arab pegon

Perancangan Desain Halaman Harokat Pegon

Desain halaman harokat menampilkan materi harokat huruf pegon.



Gambar 7: Desain halaman harokat pegon

Perancangan Desain Halaman Penulisan Arab Pegon

Desain halaman ini berisi mengenai materi cara penulisan arab pegon.

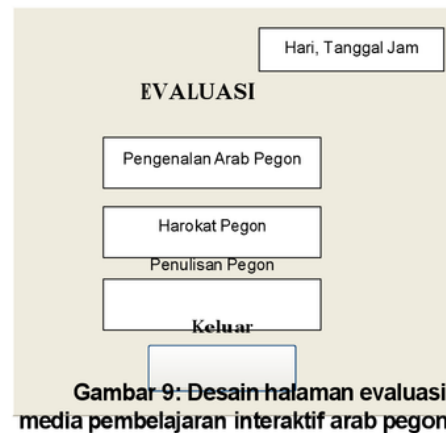


Gambar 8:

Desain halaman penulisan arab pegon

Perancangan Desain Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi berisi tombol untuk memilih evaluasi yang akan dikerjakan.



Gambar 9: Desain halaman evaluasi media pembelajaran interaktif arab pegon

5. Penutup

Hasil dari analisa diatas yaitu suatu rancangan multimedia pembelajaran interaktif arab pegon berbasis android yang diharapkan bisa untuk segera dikembangkan dan menjadi aplikasi sehingga bisa memudahkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran arab pegon secara interaktif, efektif serta efisien.

6. Pustaka

- [1] Setio Mulyo, "Perangkat Ajar Tulisan Arab Melayu Berbasis Multimedia (Studi Kasus :SMPN 023 pekanbaru)," Pekanbaru, 2011.
- [2] Karis Widyatmoko and Sriyanto , "Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk SD Usia 5-7 Tahun," 2014.
- [3] Ada Udi Firmansyah, "Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Hessa Air Genting," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, Nomor 1, pp. 15-20, Desember 2015.
- [4] Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Analisa Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Arab Pegon Berbasis Android

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.umk.ac.id

Internet Source

7%

2

eprints.dinus.ac.id

Internet Source

4%

3

lib.unnes.ac.id

Internet Source

3%

4

dpdppmitanta.blogspot.com

Internet Source

1%

5

p3m.polbeng.ac.id

Internet Source

1%

6

academic.dinus.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Analisa Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Arab Pegon Berbasis Android

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5